ATARI COMPUTER TEAM e.V. BREMEN

Nochwer

1/94

Nochwer 1/93

1. Hardware
2. Software
3. Nochwer

Nochwer 2/93

ZyXEL

Korrektur zur Telefonnummer Nochwer 1/93
0421/3809848
von Seite 20

Nochwer 3/93

Desktop-Publishing

Nochwer 4/93

Merry Christmas to all!

Inhaltsverzeichnis

Seite

Der Club gratuliert den hier aufgeführten Mitgliedern:

Zum Geburtstag

Mark Dülge	02.01.
Bernd Dohrand	04.01.
Horst Rüdiger Peters	04.01.
Günter Hommes	05.01.
Birgit Schönecker	08.01.
Ralf Schuchaert	09.01.
Hans–Georg Helmik	10.01.
Frank Köhler	10.01.
Roman Kalow	15.01.
Marc Brünjes	20.01.
Marc Stukowski	20.01.
Stefan Gutzeit	21.01.
Mark–Oliver Wolter	22.01.
Uwe Stuckenbrock	23.01.
Hans Migge	25.01.
Michael Kisicek	27.01.
Lew Palm	04.02.
Manfred Bösking	08.02.
Jochen Ravenborg	09.02.
Christian Egert	10.02.
Thomas Goertz	16.02.
Wolfram Trenner	22.02.
Andreas Bode	07.03.
Heinz Georg (Schorse) Ohldebusch	12.03.
Volker Zinner	13.03.
Walter Rohde	14.03.
Uwe Schröder	14.03.
Jens Hanke	19.03.
Kurt Graffstedt	24.03.
Ingo Hanke	24.03.
Thomas Roosch	24.03.
Harald Beneke	29.03.
Olaf Behrens	31.03.

Zur mehrjährigen Mitgliedschaft

8 Jahre:

Volker Blöthe	26.02.1986
Mark Dülge	12.03.1986

7 Jahre:

Hans–Jürgen Weinrich	08.03.1987

6 Jahre:

Friedhelm Oja	05.01.1988

5 Jahre:

Jürgen Kriete	19.02.1989
Jochen Ravenborg	19.02.1989
Peter Schaefer	14.03.1989

4 Jahre:

Hans Migge	04.01.1990
Thomas Reitenbach	04.01.1990
Mark–Oliver Wolter	18.01.1990
Wolfgang Mühlberger	20.01.1990
Peter Kecht	22.02.1990
Nils Ede	08.03.1990

3 Jahre:

Karl Schönemeier	10.01.1991
Klaus Meyer–Hetling	07.02.1991

Der Clubredax labert mal wieder zuviel...

Nun denn, ein freundliches Willkommen zur neuesten Ausgabe unserer NOCHWER.

Wie, weshalb und warum, das werden wir wohl alle zusammen klären müssen, aber nichtsdestotrotz bin ich gewillt, auch diesmal zu allem meinen Senf dazuzugeben. Meiner Meinung nach war die NW 4/93 etwas luschig zusammengestellt, was ich mir aber wohl selber zuzuschreiben habe, da ich mich dieser Ausgabe nicht so gewidmet habe wie den anderen 3 davor. Ich gelobe mal wieder Besserung. Zu sagen sei im neuen Jahr noch, daß ich hoffe, daß wir wieder ein so erfolgreiches Jahr haben wie das vergangene, und ich bin mir sicher, daß man dieses mit ein bischen Anstrengung auch schaffen kann.
Da sich das Konzept des PC's ja bei den privaten Anwendern durchgesetzt hat und wir uns diesem auch nicht verwehren wollen, meldet sich in dieser Ausgabe der neue PC-Gruppenleiter zu Wort.
Ich bin mir sicher, daß ca. 50% oder mehr der Mitglieder einen zweiten Rechner besitzen. Warum dann aber immer noch den ATARI, und warum nicht ganz auf den anderen Rechner übergesprungen? Bei mir ist das klar, ich habe zwar 2 Rechner, aber der Nicht-ST ist ein alter ATARI 800XL, und das wäre wohl kein Aufstieg.
Ich werde mich an anderer Stelle nochmal mit PC's befassen, ganz einfach darum, weil ich glaube, auch mal meinen Senf als Anwender in Sachen Soft- und Hardware dazugeben zu müssen. Immerhin habe ich auf der Arbeit 3 PC's, wovon zwei 486DX33 mit 16MB Ram sind, mit noch ganz netten Zusatzsachen, da ich im Bereich CAD zu Hause bin. Ich sage nur DFÜ, DTP und SCANNEN. Nein, nicht einen Rechner für je eine Aufgabe, aber es wäre mir lieber gewesen. Denn dann hätte ich wohl schon längst meine Mailbox fertig, aber so wird das wohl auf Jahre hinaus nix. Ich betreue in der Konstruktion sowohl die Software als auch die Hardware (soweit man mich läßt, denn einige meinen immer noch, daß ich nur Dummuser bin). Naja, die wichtigen Leute konnte ich schon vom Gegenteil überzeugen. Und so werde ich an anderer Stelle nochmal auf unseren neuen PC-Gruppenleiter eingehen und ihm soweit wie mir möglich tatkräftig unter die Arme greifen, obwohl: "Ich hasse PC's!!!" Aber später mehr dazu.

Weihnachten haben wir ja nun schon über einen Monat hinter uns, und auch das "neue" Jahr ist schon wieder zu mindestens 1/8 um. Also schauen wir mal, was wir so an Neuerungen in diesem Jahr in und an der NOCHWER haben. Zum einen habe ich mich entschlossen, die Zeitung um 4 Seiten zu erweitern (die 4 Seiten kommen daher, daß man auf ein A4-Blatt vier A5-Seiten, 2 pro Seite, draufbekommt). Es hatte sich schon im letzten Jahr gezeigt, daß wir des öfteren mit unseren 20 Seiten nicht zurecht kamen. Drum lange gefackelt wird hier nicht, sondern Nägel mit Köpfen gemacht, und Basta!
Damit haben wir nun nach einem Jahr Nochwer eine entscheidende Veränderung vorgenommen, die - so hoffe ich - auch in eurem Sinne ist. Ich habe mir natürlich auch etwas dabei gedacht, wenn ich sage, wir machen die NOCHWER um 4 Seiten dicker. Zum einen haben wir ja nun eine PC-Gruppe, und zum anderen werden wir Euch auch mit Jaguar-News auf dem laufenden halten. Wobei ich schon in einem Artikel gelesen habe, daß ATARI schon den Jaguar 2 in der Betaphase hat. Warum das so ist, wird uns allen klar, wenn man sich anschaut, was die anderen großen Konsolenhersteller rausbringen wollen, da ist von 100 - 150 oder gar wie bei Sony von 500 MIPS die Rede. Zum Jaguar sei zu sagen, daß er auf der CES in Las Vegas einige Preise einheimsen konnte und daß von Bob Brodie zu erfahren war, daß das Verhältnis zwischen Jaguar und 3DO 10:1 bei den Verkäufen liegt (nein, das sind nicht die Zahlen, wieviele sich einen Jaguar gekauft haben, unzufrieden sind und sich dann etwas anderes gekauft haben. Sondern 10 Jaguar-Verkäufe gegen 1 3DO-Verkauf). Nun gibt es aber auch was (fast) Neues zu berichten, zumindest für diejenigen, die nicht so oft in die Clubräume kommen. Ich sage nur, der Jaguar hat hier in Deutschland zum Sprung auf seine Konkurrenten angesetzt, als erstes großes Warenhaus bietet jetzt Quelle die 64Bit-Console an. Der derzeitige Preis von 599,-DM mit einem Spiel scheint mir noch etwas hoch, aber wenn man bedenkt, wann der Katalog gemacht wurde (und zu dem Zeitpunkt wußte man ja noch nicht einmal, was er ungefähr kosten würde), dann finde ich den Preis akzeptabel. Bedenkt man noch, daß die Spiele "nur" 99,-DM kosten, ist das doch recht zufriedenstellend.

due

ICH (Bitty)

Wie ich in der letzten Ausgabe schon erwähnt hatte, habe ich jetzt eine neue Ferienwohnung, die aber nicht so gut ausgebaut ist wie meine alte, die aber auch noch gelegentlich nutze.

Erst noch etwas zu meiner alten Ferienwohnung, an der jetzt der Briefkasten (die Mailbox) hängt: Diese Ferienwohnung ist noch einmal ausgebaut worden, mit einer HBS640/T28, so daß die Bewegungsmöglichkeiten in ihr noch besser geworden sind. Sie soll aber in der nächsten Zeit noch einmal modernisiert werden, dann kommt die HBS640/T28 (für die HBS640/T28 ist ja schon die HBS240 ausgebaut worden, um die Beweglichkeit zu erhöhen) auch wieder RAUS, und dafür kommt etwas ganz Modernes, und zwar die PAK68/III. Diese soll alles noch besser machen und noch eine bessere Mobilität bringen!

Nun aber zu meiner neuen Ferienwohnung: Sie ist eine kleine und nicht sehr schöne. Sie sieht von außen aus wie diese altmodischen PC-Bauten, aber von innen ist sie mit einer ganzen Menge Extras ausgestattet. Die Einrichtung ist auf dem neuesten Stand, es ist eine vom Modell TOS2.06, und sie hat einen Garten, der aber nur 48MB groß ist, und man kann sich nicht so darin bewegen, wie man das in anderen kann, da es ein AT-Grundstück ist, aber für die ganzen normalen Sachen reicht es. Es ist auch nur eine 2MB große Wohnfläche vorhanden, aber auch sie reicht für die meisten Sachen. Und wenn ich mehr Platz brauche, gehe ich in die alte Ferienwohnung. Hierfür habe ich eine 1.44HD-Buslinie und eine 720KB-Buslinie zur Verfügung. Ich glaube, das ist das wichtigste, was es zu meinen Ferienwohnungen zur Zeit zu sagen gibt.

Also bis zum nächsten Mal,
Euer Bitty.

Thema: Mal sehen, weiß ich im Moment noch nicht.

So, dann wollen wir noch mal eben auf die Schnelle einen Artikel zusammenzimmern, da Jens meint, daß noch so einige Seiten in der Nochwer FREI sind.

Mein Thema ist natürlich mal wieder DFÜ bezogen; in der letzten Zeit haben mich so einige Mitglieder darauf angesprochen, ob man nicht eine feste DFÜ-Ecke in der Nochwer bringen könnte. Klar können wir, und damit das auch so richtig anläuft, bitte ich alle, die Probleme haben oder hatten, diese mal hier zu schildern, und wenn sie schon gelöst wurden, auch das WIE. Probleme wird es immer geben, und der Club wurde auch deswegen gegründet, um diese aus der Welt zu schaffen. Nur wie schon immer erwähnt, ihr müßt uns eure Probleme schon schildern, sonst können wir nicht darauf antworten oder uns damit beschäftigen. Wir haben ja nun mitlerweile wieder 110 Mitglieder, und aus diesem Stamm kann man schon ein gewaltiges Potential an Wissen ziehen. Um dieses aber nutzen zu können, wurden z.B. die DFÜ-Netze gegründet, und auch die Zeitschriften dienen dazu, das Wissen an ein breites Publikum weiterzugeben. Ich finde, daß man allgemein bei Problemen, wenn man nun wirklich nicht weiter kommt, den Club (und speziell die Nochwer-Redaktion) um Rat fragen sollte, wenn man anders nicht oder nur sehr schwierig an die Information rankommen würde. Ich bitte euch dann auch darum, daß Ihr uns erlaubt, Eure Adresse oder Telefonnummer abzudrukken, natürlich solltet Ihr uns schreiben, ob wir dies dürfen, steht nix davon da, gehen wir davon aus, daß wir diese nicht abdrucken dürfen und die Antworten an die Redaktion geleitet werden sollen. Dann werden wir uns darum bemühen, diese eine gewisse Zeit in der Redaktion zu sammeln und an den entsprechenden Fragesteller weiterzuleiten, damit er nicht bis zur nächsten NOCHWER warten muß. Die Antworten werden natürlich für alle nochmal in der nächsten Nochwer veröffentlicht. So, nun wollen wir aber mal wieder mit dem eigentlichen Thema weitermachen. Viele Neu-DFÜ'ler haben Probleme, sogenannte Tauschprogramme (Frontends) zu installieren und zum Laufen zu kriegen. Hierzu werden wir in der nächsten Ausgabe einen Artikel bringen, den unser 2. Schriftführer und SysOp (System Operator = Betreiber einer Mailbox) David Lange erstellen wird (hat er mir wenigstens versprochen). So, nun mach ich erstmal wieder Schluß und werde mich an anderer Stelle nochmal zu Wort melden.

Gruß Mark

due

Ein Jahr Nochwer

Ein Jahr gibt es nun die Nochwer, und eigentlich wäre es nun an der Zeit, uns selber auf die Schulter zu klopfen, aber dazu haben wir keine Zeit, denn die Nochwer will auch im 2. Jahr ihrer Existenz erstellt werden.

Und da steckt nun mal 'ne ganze Menge Zeit und Individualismus hinter, den wir drei festen Redaktionsmitglieder hier einbringen. Nun müßte eigentlich, wie es alle machen, eine Auflistung dessen folgen, was wir hier im letzten Jahr so an Zeit, Kaffee, Pizza und anderen Sachen gemampft, getrunken oder sonstwie verbraucht haben, z.B. Faxpapier (bei der ersten Nochwer 2 Rollen), aber wir hatten gar keine Zeit zum Zählen. Ich hoffe nur, daß die Nochwer auch noch eine Weile besteht, und ein bissl mehr Mitarbeit der Mitglieder wünsche ich mir für die nächste Zeit. Nun ja, man kann nicht alles haben, wollen wir auch gar nicht. Aber wir geben die Hoffnung nicht auf, denn sonst hätten wir schon aufgegeben. Unsere Misere ist immer noch, genügend Artikel für eine Ausgabe zusammenzubekommen, aber welcher Hobby–Redax plagt sich nicht damit? Meckern gilt in diesem Falle nicht, und so wollen wir alle darauf anstoßen, daß die Nochwer nun seit einem Jahr in einer hoffentlich steigenden, zumindest aber doch gleichbleibenden Qualität von uns erstellt wird.

Gruß Mark (Leitender Clubredax)

due

Die neuen Clubausweise sind da!

Wir haben dieser Ausgabe die neuen Clubausweise beigefügt.

Erst einmal, warum es neue Clubausweise gibt:

Seit der Club besteht, gibt es auch den Clubausweis. Von diesen alten Clubausweisen sind keine Vorlagen mehr da, und wir haben die Clubausweise, die noch vorhanden waren, verbraucht.

Ein weiterer Grund für die neuen Clubausweise ist, daß seit 1986 viele neue Mitglieder dazugekommen sind und es auch einige Austritte gab. Hieraus ergibt sich auch der Grund für die neuen Mitgliedsnummern: Es gab einige größere Lücken zwischen den Mitgliedsnummern, wie auch eine doppelt vergebene Mitgliedsnummer.

Für alle, die sich über die hohe Nummer wundern:

Diese Nummer setzt sich aus zwei Teilen zusammen: Die ersten 3 Ziffern sind eine laufende Nummer, angefangen mit 100. Die letzten zwei Ziffern sind eine Kontrollnummer, die uns etwas über die Länge der Mitgliedschaft sagt.

Es sind außer dem Namen keine vertraulichen Daten auf dem Mitgliedsausweis vermerkt.

The 2nd

Hier sollte sich,
soweit Sie ihn nicht schon
bekommen haben,
Ihr Mitgliedsausweis befinden.

Wenn nicht,
dann melden Sie sich bei uns!

For Your Information

Input / Output

Cards&Letters

Leserbrief

Jetzt will ich als Nicht-Vorstandsmitglied auch mal ein paar Takte zu dieser Zeitschrift loswerden, die noch immer auf den Schultern einiger weniger Idealisten lastet.

Daß der Club eine Zeitschrift braucht, ist ganz klar. Und um es vorwegzunehmen: Das bisherige Konzept gefällt mir schonmal ganz gut. Was nicht heißt, daß ich nicht einige Wünsche äußern könnte.

Bevor man allerdings solche Wünsche äußern kann oder darf, sollte man sich erstmal über das Ziel einer solchen Clubzeitung klarwerden. Für mich sind folgende Aspekte wesentlich (wobei manche vielleicht anderer Meinung sind):

1. Die NOCHWER ist als Clubzeitung des ACT am besten dazu geeignet, zwischen den Mitgliedern des Clubs ein Diskussionsforum anzubieten. Sie sollte darum von einem persönlicheren Stil geprägt sein als z.B. eine kommerzielle Computerzeitschrift, die sich an alle möglichen Leser wendet und allein darum anonymer wirkt. Solchen Medien sollten wir keine Konkurrenz machen wollen (was nicht heißt, daß wir nicht über aktuelle Entwicklungen berichten sollten). Ich meine nur, daß die NOCHWER keinesfalls zu einer Ansammlung von Testberichten und Gerüchten über Neuentwicklungen werden darf. Das wäre langweilig und zum Scheitern verurteilt.
Um das erreichen zu können, kann man nur sagen: Mitglieder, kommt in die Gänge und beteiligt Euch an der Arbeit... Eure Beiträge sind gar nicht so schlecht wie Ihr selbst immer denkt.

2. Ein zweites Problem liegt meiner Meinung nach paradoxerweise in der DFÜ-Szene begründet. Die meisten von uns dürften sich wohl schon in den Boxen und Netzen tummeln. Ich selber habe mich soeben bei dem Gedanken ertappt, wozu wir denn eine Zeitung brauchen, wenn wir die Infos aus der DFÜ-Szene bekommen können, oder aus der ACT-Box...
Aber erstens wäre das egoistisch gedacht gegenüber denjenigen, die kein Modem haben oder haben wollen.
Zweitens sollten auch einige Zeitschriften an Messeständen verteilt werden, als Werbung sind sie nämlich auch geeignet, und auf Außenwirkung ist der Club dringend angewiesen.

Mein Vorschlag wäre deshalb, den Inhalt der NOCHWER in der ACT-Box abrufbar zu halten und diese als Medium zu verwenden, wo man Beiträge zur Zeitung reinlegen kann (soweit dies nicht schon so geschehen ist). Dann ergänzen sich diese beiden Medien besser.

Das Layout der NOCHWER ist so in Ordnung, wie ich meine, einzig das dunkle Papier strengt beim Lesen etwas an, wegen des schwachen Kontrastes. Könnte man da noch was machen?

Drei ganz große Bitten richte ich hiermit noch an den Vorstand:

– Könnte man nicht eine Mitgliederliste anfertigen, soweit es der Datenschutz erlaubt? Ich hätte gerne einen Überblick und die Möglichkeit, mich bei einigen Mitgliedern vielleicht direkt melden zu können.

– Die Bezugsquellen wichtiger ATARI-Software sind oft schwer auszumachen, so viel gibt es da nicht. Für den Bereich Bremen sollte man vielleicht mal einen Artikel zu diesem Thema bringen. Oder man legt einen Softwareführer in den Clubräumen zur Einsicht bereit.

– Wie ich auf der Jahreshauptversammlung hörte, gibt es eine PD-Sammlung des Clubs. Ich meine, daß sich alle Mitglieder hieraus kostenlos bedienen können sollten. Wenn Ihr noch Probleme habt, was die Archivierung und Austestung der Software anbelangt, so wäre ich bereit, hierbei mitzumachen.

Das soll erstmal reichen, ich wünsche unserer Zeitung den Erfolg, den sie verdient.

bossi

Anmerkungen zum Leserbrief

Zu den allgemeinen Punkten, die hier aufgeführt sind, können wir nur unsere Zustimmung geben!

Nun zu den Vorschlägen, die er macht:
Den Inhalt der Nochwer in die Mailbox zu geben, ist nicht besonders, denn erstens hat nicht jeder Calamus, auf dem ja die Zeitung erstellt ist. Zum anderen ist es ein großer Aufwand,

die Texte in ASCII-Format in die Mailbox zu legen, da dann die Bilder und Informationen doch ein wenig durcheinander kommen.
Das mit dem zu dunklen Papier ist nur bei denen, die bei der Jahreshauptversammlung anwesend waren, und das auch nur, weil wir im Club-Kopierer nur dieses Papier haben. Die anderen Zeitungen sind auf weißen Papier.

Nun zu den Bitten, die er hatte:

Das mit der Mitgliederliste ist eigentlich ja schon in der Clubzeitung vorhanden, allerdings nur in Form einer Geburtstags- und Gratulationsliste. Wenn diese Liste nun um weitere persönliche Daten erweitert würde, dann könnte es Probleme mit dem Datenschutz geben.
Die Bezugsquellen wichtiger ATARI-Software sind ein Problem, weil nicht jede Software für jeden wichtig ist. Es ist also nicht möglich, hier eine für alle zutreffende Aussage zu machen, außerdem haben wir nicht genug Zeit und Ruhe, zwischen den Clubzeitungen auch noch Software zu testen und einen Artikel darüber zu schreiben. Dieses überlassen wir lieber den großen Zeitungen wie der ST-Computer.
Das mit dem Zugänglichmachen der PD-Software für jedes Mitglied ist auch nicht so einfach, da der Club nicht die Mittel hat, die ganzen PD-Disketten zu finanzieren, und dieses zum Teil aus den Verkäufen machen muß.

So, das war zu allem Wichtigen aus diesem Artikel eine Anmerkung, die jedem das Verstehen der jeweiligen Probleme klar machen soll!

Die Redaktion

Darf ich mich vorstellen

Hallo miteinander ! Mein Name ist Ansgar Bastian, und ich bin seit gut einem Jahr Mitglied des Clubs.

Ich bin 25 Jahre alt und studiere an der Uni Bremen Informatik im siebten Semester. Ich wurde vor kurzem zum PC-Gruppenleiter gewählt. Jetzt werden sich bestimmt viele fragen, was unser Atari-Club mit den sogenannten "Dosen" zu tun hat ?! Nun, das ist ganz einfach, erstens hat Atari selbst einmal PC's hergestellt, wenn auch nur mit mäßigem Erfolg, zweitens gibt es genug Mitglieder, die neben ihrem Atari auch noch einen PC haben, und drittens wollen und können wir uns als Club nicht vor der Gigantomanie im PC-Bereich verstecken, sondern wollen auch für andere Systeme offen bleiben. Wir denken, daß wir mit dieser neuen Gruppe allen denjenigen helfen können, die aus beruflichen oder anderen Gründen nicht um den PC herumkommen, aber ihren Atari dennoch weiter nutzen wollen. Das soll nun nicht heißen, daß reine PC-Anwender nicht willkommen sind! Allerdings muß ich hier gleich eine Einschränkung machen: Wir sind nach wie vor ein Atari-Club und werden es auch immer bleiben, d.h. auch, daß wir keine PC-PD-Serien vertreiben wollen. Ob wir in unserer clubeigenen Mailbox eine kleine Ecke für Tips und Tricks rund um den PC bekommen, kann ich hier noch nicht sagen.

Meine Computerei habe ich 1984 mit einem (man staune!) Commodore VC-20 begonnen, den ich aber ganz schnell gegen einen Atari 600 XL eintauschte. Meine ST-Zeit begann 1989 mit einem 1040er ohne Monitor. Durch ständigen Kauf und Verkauf von Hardware, die auch einen voll ausgebauten (und überlasteten!) Mega ST beinhaltete, kann ich heute einen voll ausgestatteten True Color Mega STE mein eigen nennen. Einen PC habe ich natürlich auch noch (einen 386 DX-33 mit Soundkarte und allem, was man so braucht), vor dem ich mich aufgrund meines Studiums auch nicht sträuben konnte! Das soll nun natürlich nicht heißen, daß ich PC-Gegner bin. Es gibt Anwendungen bei denen ich meinen Atari vorziehe (ganz besonders im DTP-Bereich), vielleicht aus Gewohnheit, weil ich ihn besser kenne, oder auch, weil er unkomplizierter zu handhaben ist; es gibt aber auch oftmals Anwendungen (z.B. Programmierung), bei denen der PC aufgrund seines riesigen Software-Angebotes und seiner Kompatibilität (fast jeder, der sich für Computer interessiert, hat nun mal so 'ne Kiste zu Hause) einfach besser ist.

Die PC-Anlage im Club wird erst noch aufgerüstet, sie läuft zwar schon, bekommt aber noch ein schnelleres Board und eine größere Festplatte, die wir wohl auf der Hobby-tronic beschaffen werden. An dieser Stelle möchte ich einen Dank an MOW und Mark richten, die schon einiges an Soft- und Hardware kostengünstig organisiert haben.

Der voraussichtliche Termin, zu dem sich die PC-Gruppe trifft, bzw. der Tag, an dem ich hauptsächlich für Fragen oder Anregungen zur Verfügung stehe, wird wohl der Donnerstag werden. Das und eventuelle Aktivitäten werden aber noch explizit bekannt gegeben, wenn die PC- Anlage vollständig installiert ist.

In diesem Sinne: Tschüß und bis zum nächsten Mal!

(ab)

Jahresinhalt 1993

Nun ist das erste Jahr vorbei, und es ist Zeit, eine Jahresübersicht über alles, was bisher in der Clubzeitung erschienen ist, zu geben:

Ausgabe
Artikel
Inhalt

Tips und Tricks rund um den Calamus

Das Ändern von Textstilen oder Textattributen kann im Calamus zu einer regelrechten Plage werden, wenn man durch die ganzen Menüs hin- und herklicken muß. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihre Texte mit anderen Textstilen ersetzen und sich so eine Menge Zeit und Arbeit ersparen.

Calamus
Copyright (c) by DMC

Habt Ihr auch schon mal das Problem gehabt, daß ihr einen ziemlich langen Text im Calamus mit ganz anderen Textstilen versehen müßt?
Ja, dann ist dieser Artikel für Euch genau richtig, denn hier soll nun beschrieben werden, wie man sich die Arbeit, mit Hilfe des Calamus, ein wenig vereinfachen kann.

Als erstes laden wir den zu bearbeitenden Text in den Calamus. Jetzt ändern wir z. B. die Überschrift unseres Textes so, wie wir sie haben wollen, dazu stehen uns ja die üblichen Funktionen des Textstilmenüs zur Verfügung. Diesen Bereich markieren wir mit der Blockfunktion. Um einen Textbereich markieren zu können, müssen wir uns im „Textstil-Menü" befinden. Dann gehen wir mit dem Textcursor an den Anfang unseres Textes, drücken die linke Maustaste und ziehen die Maus einfach entlang des Textes. Am Ende angelangt lassen wir die Maus wieder los und siehe da, wir haben unseren Block gesetzt.

Diesen markierten Block wollen wir jetzt in unsere Stilliste aufnehmen, um ihn für spätere Arbeiten wieder verwenden zu können. Dazu gehen wir ins „Textstil-Menü" und aktivieren unsere „Stillisten". Als erstes gehen wir auf den Befehl „Parameter einstellen" und gucken uns da die jetzigen Einstellungen an. Unsere Einstellung wollen wir auf „Sichtbar" und „Liste" stellen. Was die wenigsten unter uns DTPlern wissen ist,

Abb. 1: Stilliste

daß der Calamus immer einen Textstil anlegt, wir diese Stile aber nie sehen, weil der Befehl dafür auf Unsichtbar steht. Nun betätigen wir den Befehl „Textstil in Liste aufnehmen" und es erscheint ein neues Menü (s. Abb. 2).

Dort können wir so einiges einstellen, wie z. B. den Stilnamen ändern, damit auch andere Leute was damit anfangen können (s. Abb. 1), die Zeichensätze und Zeichengröße ändern, eigentlich alle Befehle, die uns sonst auch in dem Textstilmenüs zur Verfügung stehen. Sehr hilfreich ist auch, daß die Textliniale automatisch übernommen werden, so braucht man noch nicht einmal mehr die Lineale ändern.

Sind die Textstile nun nach dem beschriebenen Schema angelegt worden, so stehen sie jetzt für die Änderung weiterer Textblöcke zur Verfügung. Dazu markieren wir wiederum unseren zu ändernden Text mit einem Block, klicken mit der Maus einfach auf den angelegten Textstil in der Stilliste, und schon ändert sich der markierte Text. Theoretisch brauchen wir das Menü in Abbildung 2 noch nicht einmal zu verlassen, denn mit dem Button „Neu" können wir jeder zeit einen neuen Textstil anlegen. Dies geht aber nur, wenn wir uns vorher genau überlegt haben, wie unser Text gestaltet werden soll. Auf diese Art und Weise können wir hier das „Aussehen" unseres Textes bestimmen.

Noch ein weiterer Vorteil unserer Textstile ist folgender:
Haben wir z. B. einen sehr langen Text, in dem wir den Zeichensatz „Triumvirate" in 10 Punkt Größe einsetzen, der normale Fließtext aber in 9 Punkt ist, können wir jetzt z. B. nur die Textpassagen der 10 Punkt Großen Schrift ändern indem wir einfach die Parameter hierfür in unserem Textstilmenü ändern.

Zuguterletzt haben wir noch die Möglichkeit, die angelegten Textstile auf Diskette/Festplatte zu speichern. Beim späteren Laden kann man sich dann aussuchen, ob die Stilliste hinzugeladen werden soll, oder ob sie die vorherigen ersetzen soll. Falls man es mal vergessen sollte, die Textstile zu sichern, ist das nicht ganz so schlimm, denn der „Calamus" speichert die Textstilinformationen in der Dokumentendatei ab. Beim nächsten Bearbeiten des Dokumentes sind die Textstile wieder vorhanden, und man kann sie dann immer noch seperat abspeichern.

Für weitere Fragen zu diesem oder anderen Themen steht euch natürlich wie immer das Atari-Computer-Team zur Verfügung, dort wird man euch dann an die entsprechenden Experten weiterleiten.

(rm)

TEXTSTIL EINSTELLEN

Stilname: Überschrift
Zeichensatz: CG Triumvirate
Größe: 16.0000 p
Kerning: Tabellensatz
Kegel | Versal | Designer
Aus | Dickte | Ästhetik

Farbe für: Überfüllung
Text: Schwarz
Unterstrich: TRANSPARENT
Kontur: TRANSPARENT
Schatten: TRANSPARENT

Strichstärke für:
Unterstrich: 0.0003 p
Kontur: 0.0003 p

Abstand für:
Buchstaben: 0.0003 p
Worte: 0.0003 p
Unterstrich: 0.0003 p
Unt. Überhang: 0.0003 p
Schatten hor.: 0.0000 p
Schatten ver.: 0.0000 p

Normal
Underlined
Outlined
Shadowed
Superscript
Subscript
Compressed
Skewed

TRIV4RE 16.00 Schwarz

Faktor: 0.000 %
Winkel: 0.00 °
Unterstr. vorn
rechts ⇨ links
NEU | OK
LÖSCHEN | ABBRUCH

Abb. 2: Menü zum Einstellen der Textstile

Die MIDI-Ecke IV

Datenübertragung, Teil IV
Message-Typen, Teil II
Channel-Messages

Es gibt sieben Channel–Message–Statusbytes (siehe Abbildung 5, "Channel–Voice–Messages").

Der Typ wird durch die vier obersten bits bestimmt. Die unteren vier bits, symbolisch als Variablen nnnn dargestellt, übertragen den MIDI–Kanal. Ist nnnn=%1111, ist der MIDI–Kanal 16 gemeint. hat man die bit–Folge %100 11111, geht aus den obersten vier bits hervor, daß es sich um den Message–Befehl "Note–On" handelt. Mit den untersten vier bits wird der MIDI–Kanal 16 übertragen.

Hexadezimal wird die Datenübertragung deutlicher:
%1001 im Binären bedeutet hexadezimal $9.
%1111 im Binären bedeutet hexadezimal $F.
Zusammengesetzt ergibt sich für binär %1001 1111 hexamdezimal $9F. Würde man den MIDI–Kanal 17 benötigen, müßte man dem Zahlenwert eine 1 hinzuzählen. Jedoch ergäbe sich daraus binär %1010 0000 bzw. hexadezimal $A0, weil ein Zahlenübertrag stattfindet. Dieses Ergebnis entspricht jedoch dem Befehl "Polyphonic Pressure" (vergleiche Abbildung 5) mit dem MIDI–Kanal 1. Konsequenz: In diesem MIDI–System kann man nicht MIDI–Channel–Messages mit einem MIDI–Kanal größer als 16 übertragen (neben der recht langsamen Datenübertragung ist die Eingrenzung auf 16 MIDI–Kanäle der größte Schwachpunkt des MIDI–Systems).
Allen Channel–Status–Bytes folgen ein oder zwei Datenbytes – in der Abbildung 5 als %0kkk kkkk, %0vvv vvvv, %0ccc cccc, %0ppp pppp und %0mmm mmmm dargestellt (das höchste bit eines Daten–Bytes ist immer 0!).

Channel Voice Messages

Status		Daten	Typ	Beschreibung
$8n	1000nnnn	0kkkkkkk	Note Off	kkkkkkk: Key #
		0vvvvvvv		vvvvvvv: Note Off Velocity
$9n	1001nnnn	0kkkkkkk	Note On	kkkkkkk: Key #
		0vvvvvvv		vvvvvvv: Note On Velocity
$An	1010nnnn	0kkkkkkk	Polyphonic	kkkkkkk: Key #
		0vvvvvvv	Key Pressure	vvvvvvv: Pressure
$Bn	1011nnnn	0ccccccc	Control Change	ccccccc: Controller #
		0vvvvvvv		vvvvvvv: Wert
$Cn	1100nnnn	0ppppppp	Program Change	ppppppp: Program #
$Dn	1101nnnn	0vvvvvvv	Channel Pressure	vvvvvvv: Pressure
$En	1110nnnn	0lllllll	Pitch Bend	lllllll: LSB Wert
		0mmmmmmm		mmmmmmm: MSB Wert

Abb. 5: Channel–Voice–Messages

Hier die Beschreibung der Messages in der Reihenfolge ihrer praktischen Bedeutung:

Note–On ($9n):
Der Note–On–Befehl schaltet eine Note ein. Mit dem ersten Daten–Byte wird die relative Tonhöhe mitgeteilt. Das sogenannte Schlüssel–C einer 88–Tasten–Klaviatur wird dem Wert %0kkk kkkk = 60 zugeordnet.
In MIDI–Recording–Programmen werden für die Angabe der Oktavlage Zahlenwerte zugeordnet (z.B. C3 = C in der dritten Oktave, E4 = E in der vierten Oktave). C3 steht in der Praxis für das Schlüssel–C, in der offiziellen MIDI–Spezifikation wird allerdings C4 angegeben. Da es sich aber um eine relative Tonhöhenangabe handelt – die wirkliche Tonhöhe wird vom Tonerzeuger und nicht von der Klaviatur bestimmt –, ist diese Frage nicht von großer Bedeutung.
Das zweite Datenbyte überträgt die Anschlagsstärke, "Note–On–Velocity" genannt, mit einer exponentiellen Skala (die Lautstärkensteuerung erfolgt "gehörrichtig"). Die mittlere Anschlagsstärke ist mit %0vvv vvvv = 64 definiert. Mit der Velocity (Stärke) %0vvv vvvv = 0 wird ein Note–Off, also das Loslassen der Klaviaturtaste, mitgeteilt.

Note–Off ($8n):
Es gibt außer der soeben genannten noch eine weitere Möglichkeit, einen Note–Off–Befehl zu übertragen. Dazu

steht eine eigene Message zur Verfügung. Der Unterschied zur ersten Message ist, daß hier noch eine Note-Off-Velocity übertragen werden kann, die die Geschwindigkeit des Loslassens überträgt. In der Praxis unterstützen nur die wenigsten Tonerzeuger diese Funktion. (Hinweis zum Sinn eines Note-Off: Mit dem Befehl Note-On wird ein Ton "eingeschaltet" und ohne das Übertragen eines Abschaltbefehls – entweder Note-On mit Velocity 0 oder Note-Off – klingt der Ton möglicherweise bis in alle Ewigkeit. Der Abstand zwischen dem Senden von Note-On und Note-Off ist die Notenlänge.)
Eine weitere, eingeschränkt verwendtbare Möglichkeit, Noten abzuschalten, besteht darin, eine Control-Change-Message ($Bn) mit dem Controller 123 (= All-Notes-Off) zu senden. Ältere Roland-Tastaturen gingen mit diesem Befehl recht großzügig um.

After Touch ($An und $Dn):
After Touch bezeichnet einen zusätzlich ausgeübten Druck auf eine bereits angeschlagene Klaviaturtaste. Diese Funktion dient zur Modulation (Veränderung) eines Klanges durch die Tastatur. Man unterscheidet zwischen Channel-Pressure, bei dem nur ein Wert für den gesamten MIDI-Kanal ermittelt und übermittelt wird, und dem Polyphonic-Key-Pressure, bei dem für jede Taste ein After-Touch-Wert getrennt übertragen wird (Polyphonic-Key-Pressure wird nur von sehr wenigen Herstellern in die Klaviatur eingebaut, z.B. Ensoniq):
– Channel-Pressure ($Dn):
Der Channel-Pressure-Wert wird als ein Datenbyte übertragen. Er kann Werte von %0vvv vvvv = 0 bis 127 annehmen (0 = Minimum).
– Polyphonic-Key-Pressure ($An):
Hier wird im ersten Daten-Byte die Key-Number (Notennummer), wie schon von den Befehlen Note-On und Note-Off bekannt, übertragen. Im zweiten Daten-Byte wird dann der Pressure-Wert gesendet.

Program-Change ($Cn):
Mit dieser Message kann man die Klangprogramme von Synthesizern, Samplern, Effektgeräten, etc. aufrufen.
Mit dem Daten-Byte können 128 Programme aufgerufen werden, wobei das Daten-Byte Werte von %0ppp pppp = 0 bis 127 annimmt. Die Hersteller sind sich leider nicht darüber einig, ob der Wert %0ppp pppp = 0 als Programm Nummer 0 oder Programm Nummer 1 angesehen wird (dies hat zur Folge, daß man bei der Übertragung einer Program-Change-Message gelegentlich von der gewünschten Programmnummer eine 1 abziehen muß).
Einige Hersteller verwenden auf den Geräten auch 8 oder 16 Bänke – z.B. wird eine Programmnummer am Gerät anstatt als 20 mit 35 dargestellt (Roland verwendet diese Art Oktalsystem sehr häufig). Den MIDI-Wert ermittelt man in diesem Fall wie folgt:
%0ppp pppp = Banknumber x 8 + Programnumber – 9

Pitch-Bend-Change ($En):
Die Pitch-Bend-Message dient zum Übertragen der Bewegung des Pitch-Bend-Rades, auch "Pitch-Wheel" genannt. Die Auswirkung der Pitch-Bend-Daten auf die Tonhöhe wird im Empfänger bestimmt. Es handelt sich bei den gesendeten Daten um relative Werte.
Die beiden Daten-Bytes der Pitch-Bend-Message erlauben eine Übertragung von 14 bits, womit Werte von 0 bis 16384 übertragen werden können. Damit wird eine genügend große Stufung erreicht. Die beiden Bytes werden in der Reihenfolge Low Significant Byte (niederwertiges Byte) und Most significant Byte (höchstwertiges Byte) übertragen. Viele Empfänger ignorieren jedoch das niederwertige Byte und nutzen nur 128 Schritte.

Control-Change ($Bn):
Mit dieser Message können Modulationsdaten, Tastenfunktionen oder Schalterzustände – wie etwa vom Modulationsrad oder vom Sustain-(Halte-)Pedal – übertragen werden. Unberührt davon sollten Klangparameter wie z.B. Cutofffrequenz oder ähnliches sein.
Die Message überträgt als erstes Daten-Byte die Controllernummer %0ccc cccc und als zweites Daten-Byte den Controller-Wert %0vvv vvvv. Wenn eine Datenbreite benötigt wird, die größer als 7 bit (0 bis 127) ist, so werden einem physikalischen Controller zwei Controller-Identifikationen zugeordnet, die als Low Significant Byte (Feinauflösung) und Most Significant Byte (Grobauflösung) definiert sind.
Wie man in Abbildung 6, "Übersicht Controller", sieht, sind die Controller in mehrere Gruppen zusammengefaßt:
– Die Controller 0 bis 63 (hexadezimal $00 bis $3F) sind Modulationsparameter. Sie sind in LSB und MSB unterteilt.
– Die Gruppe 64 bis 79 (hexadezimal $40 bis $4F) sind Fußtaster.
– Die nächste Gruppe von Controllern 80 bis 95 (hexadezimal $50 bis $5F) sind Modulationsparameter von internen oder externen Effectgeräten.
– Die Controller 96 bis 101 (hexadezimal $60 bis $65) dienen der Übertragung weiterer Parameter.
– Einige nicht näher bezeichnete Controller sind nicht definiert, werden aber von den Herstellern für unterschiedlichste Funktionen verwendet. Hierzu gehören die Controller 102 bis 120 ($66 bis $78).
– Für die Channel-Mode-Messages sind die Controller 121 bis 127 ($79 bis $7F) freigehalten.

Controller Numbers

Hex.	Dez.	Controller Type
00	$00	
01	$01	Modulation Wheel
02	$02	Breath Controller
03	$03	
04	$04	Foot Controller
05	$05	Portamento Time
06	$06	Data Entry
07	$07	Main Volume
08	$08	Balance
09	$09	
10	$0A	Pan
11	$0B	Expression Controller
12 - 15	$0C - $0F	
16 - 19	$10 - $13	General Purpose Controllers #1 – #4
20 - 31	$14 - $1F	
32 - 63	$20 - $3F	LSB Controller #0 – #31
64	$40	Sustain Pedal (Damper)
65	$41	Portamento
66	$42	Sostenuto
67	$43	Soft Pedal
68	$44	
69	$45	Hold 2
70 - 79	$46 - $4F	
80 - 83	$50 - $53	General Purpose Controllers #5 – #8
84 - 90	$54 - $5A	
91	$5B	External Effects Depth
92	$5C	Tremolo Depth
93	$5D	Chorus Depth
94	$5E	Detune Depth
95	$5F	Phaser Depth
96	$60	Data Increment
97	$61	Data Decrement
98	$62	Non–Registered Parameter # LSB
99	$63	Non–Registered Parameter # MSB
100	$64	Registered Parameter # LSB
101	$65	Registered Parameter # MSB
102 - 120	$66 - $78	
121 - 127	$79 - $7F	Channel Mode Massages

Abb. 6: Übersicht Controller

Die Controller 16 bis 19 (Two Byte Controller) und 80 bis 83 (One Byte Controller) sind sogenannte General Purpose Controller. Dies sind Controller, die den Herstellern für die Kontrolle gerätespezifischer Funktionen zugewiesen sind. Die Controllernummern werden im Allgemeinen von den Herstellern eingehalten, dennoch gibt es auch hier Ausnahmen und kleine Unterschiede.

Bei der Übertragung eines Two-Byte-Controllers (hier sind 14 bit nutzbar) werden die Werte in zwei "Portionen" (MSB und LSB) aufgeteilt, um über den größeren Wertebereich (und damit eine feinere Auflösung) zu verfügen. Nach dem Status-Byte folgt erst die MSB-, dann die LSB-Information. Falls sich die MSB-Information nicht ändert, reicht ein Senden des LSB.

Bei Single-Byte-Controllern mit Mittelstellung repräsentiert der Wert 64 ($40) die Mittelstellung, der Wert 0 ($0) das Minimum und 127 ($F7) das Maximum. Für Two-Byte-Controllern mit Mittelstellung erfolgt die Übertragung wie bei Daten des Pitchwheel. Bei Controllern, die Schalterzustände übermitteln, ist der Controller-Wert 0 ($0) als "aus" und der Wert 127 ($F7) als "an" definiert.

Der Controller 8 dient der Balance-Steuerung zwischen zwei Klangquellen, wobei maximale Lautstärke "linke" bzw. "untere" Klaviertastaturhälfte mit 0 ($00) und maximale Lautstärke "rechte" bzw. "obere" Tastaturhälfte 127 ($F7) repräsentiert wird (nützlich für zwei Klänge die über einen MIDI-Kanal auf einer Tastatur gespielt werden. So kann ein Bassklang "links" und ein Klavierklang "rechts" liegen. Mit dem Controller 8 wird das Lautstärkeverhältnis zwischen den beiden Klängen gesteuert).

Die Balance-Einstellung zwischen dem rechten und linken Kanal (Lautsprecherseiten links und rechts) wird mit dem PANorama-Controller 10 durchgeführt. Auch hier bedeutet 0 Maximum links und 127 Maximum rechts. Der Wert 64 ist, wie bereits erwähnt, die Mittelstellung.

Der Controller 11 dient der Lautstärkenakzentuierung über der eingestellten bzw. programmierten Basislautstärke (Main Volume).

Als Haltepedal (Hold) ist der Controller 64 vorgesehen. mit dem Controller 69 ist ein zweites Haltepedal (Hold 2) definiert, das zusätzliche Haltefunktionen wie "freeze" steuern kann. Als Akkord-Haltepedal dient der Controller 66 (Sostenuto).

Die beiden Two-Byte-Controller "Registered" und "Non-Registered- Parameter" sind zur Beeinflußung von Klang- oder Performance-Parametern vorgesehen. Registered-Parameter sind bestimmten Funktionen zugewiesen, während Non-Registered-Parameter den Firmen für spezielle Anwendungen zur Verfügung stehen.

Um einen bestimmten Registered oder Non-Registered-Parameter zu beeinflußen, muß er zunächst angewählt werden. Dies geschieht über die Parameternummer, welche in MSB und LSB unterteilt ist. Bei der ersten Parameteranwahl nach dem Power-Up (Einschaltvorgang) wird eine Anwahl erst nach Senden beider Nummernbytes ausgeführt. Während der Initialisierungsphase eines Geräts sollten Registered oder Non-Registered-Parameter vom Gerät ignoriert bzw. nicht gesendet werden.

Die Werteänderung erfolgt entweder durch das Senden des Two-Byte Data-Entry-Controller (Controller 6 für MSB bzw 37 für LSB) oder durch Übermittlung eines Erhöhungs- (Increment, Controller 96) bzw. Verringerungswertes (Decrement, Controller 97).

Zur Zeit sind drei Registered-Parameter definiert:

"Pitch-Bend-Sensetivity" überträgt die Pitch-Bend-Empfindlichkeit. Das MSB repräsentiert dabei die Empfindlichkeit in Halbtönen (Semitones) und das LSB in Cents (100 Cents = 1 Halbton). Für die Empfindlichkeit des Pitch-Benders von +/- 1 Halbton müßte man ein Data-Entry-MSB von $01 und ein LSB von $00 senden.

Für das Master-Tuning (insgesamte Tonhöhe des Geräts) stehen die beiden Registerd-Parameter "Fine-Tuning" und "Coarse-Tuning" zur Verfügung. Die Auflösung des Coarse-Tuning (Grobstimmung) beträgt einen Halbton pro Wertänderung.

Das Fine-Tuning (Feinstimmung) errechnet sich nach folgender Formel:

Tuning/Cent-Wert = Wert x 100/8192 . Es ergibt sich für das Fine-Tuning ein Wertebereich von insgesamt +/- 1 Halbton. Die Mittelstellung beträgt in beiden Fällen wie üblich für das MSB $40, für das LSB $00.

In der nächsten MIDI-Ecke werden die Channel-Mode-Messages und die System-Messages erklärt.

dohr

Die Artikel "Die MIDI-Ecke" werden zu einem Nachschlagewerk zusammengefaßt und dann im Club zu erhalten sein. Der Erscheinungstermin wird rechtzeitig bekanntgegeben.

XL/XE News

Es gibt eine neue XL/XE-Mailbox.
Was bietet sie?
Tonnenweise PD's, Demos und jede Menge Texte (teilweise auch aus den USA). 24h online, 8N1, 300-19200 BPS: 04381/4739.

Endlich gibt es die Speedy für die XF551! Endlich kann man die Vorteile der XF551 mit der Geschwindigkeit der Speedy nutzen. Allerdings hat das seinen Preis: 175 DM, zu beziehen bei: Klaus Peters Elektronik, Moltkestr. 29, 42551 Velbert, Tel:02051/84815.

Es ließ sich nicht mehr verhindern, jetzt ist er da! DER C64-Emulator. Mit ihm kann man komplett das C64-Basic emulieren, inklusive aller Grafiken und Farben. Für 39.80 DM zu beziehen bei: User-Mag, Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg, Tel:04381/7678

Jetzt kann man auch auf dem XL/XE morphen! Mit A-Morph ist es möglich, 2 Bilder ineinander übergehen zu lassen. Jedes Bild der Grafikstufe 9 (16 Graustufen) eignet sich hierfür. Zu beziehen für 29.80 DM beim User-Mag.

So, das war's erst mal wieder mit News in diesem Quartal.

Bis denn,
Euer 8-Bit Gruppenleiter.

XL/XE-Club-PD-News

Es wurden in diesem Quartal folgende PD's neu aufgenommen:

PD 187 Softsynth
Ein fantastischer Soundeditor mit eigener Musikprogrammiersprache. Mit diesem Editor ist es möglich, jeden hörbaren Ton zu erzeugen! Mit vielen Sounds und einigen fertigen Songs.

PD 188 Tetris Versionen
3 gut gelungene Tetrisversionen für Euren Atari. Ob mit Musik, farbig, oder zu zweit gegeneinander (gleichzeitig).

PD 189 Hanse XL/XE
Simulationsspiel für 2-4 Spieler. Ziel des Spieles ist es, durch Handel zu viel Geld zu kommen, um schließlich Bürgermeister von Lübeck zu werden.

PD 190 Max Headroom - Demo, Utilities
Auf der A-Seite befindet sich eine Demo von Max Headroom. Auf der B-Seite befinden sich interessante Utilities für Funkamateure und Elektriker, z.B. Spulenberechnung, Widerstandsberechnung, Antennenbau, Satellitendaten, ein Kurs zum Morsen lernen etc.

PD 191 Amiga Picture Show 1
Endlich mal Amigabilder auf dem XL/XE! Mit Hilfe von DIGIpaint wurden sie in das XL-Format gebracht. DIGIpaint ist ein Format, welches 256 Farben aus einer Palette von 25456(!) darstellen kann.

PD 192 Amiga Picture Show 2

PD 193 Amiga Picture Show 3

PD 194 2 Spiele:
A-Seite: Karate Master: Besiege Deinen Gegner, bevor er Dich besiegt. B-Seite: Puc Muc: Fresse die Körner, aber passe auf die schwarzen Löcher auf. Man kann zwischen Sprachausgabe und Begleitmusik wählen.

PD 195 Naval Battle
Das "alte" Schiffe versenken endlich mal mal mit dem Joystick spielen, und das auch noch mit Sound!

PD 196 Demos
A-Seite: 130 XE Impossible Demo. Achtung, mindestens 128 KByte Speicher erforderlich!
B-Seite: Video-Blitz. Auch für dieses Demo sind 128K Speicher erforderlich! Mit START und OPTION läßt sich die Geschwindigkeit einstellen und mit SELECT verschwindet das ATARI Logo.

So, das war's wieder einmal für dieses Quartal, ich hoffe, es war auch diesmal wieder etwas für Euch dabei.

Euer 8-Bit-Gruppenleiter.

Verstorben

Leider müssen wir Ihnen mitteilen, daß die Artikelserie "Was der 1st noch sagen wollte!" mit dieser Ausgabe wohl nicht mehr erscheinen wird, da unser 1. Vorsitzender aus beruflichen Gründen keine Zeit mehr hat, diese Artikelserie fortzusetzen.

Anzeige

WBW-Service
Willi B. Werk

Anzeige

Wir können Ihnen fast alle ATARI® Soft- und Hardwareprodukte zu Superpreisen liefern!
Hardware: Rechner, Festplatten, Monitore, Modems, Mäuse, Scanner, Zubehör etc. von fast allen Anbietern zu Tagespreisen, z.B.:

HBS 640 28MHz Beschleuniger 329,--
IMEX II Speichererweiterung 269,--
Supermaus 33,-- / blinkende Maus 35,--
Externes 88,9mm (3,5") Floppylaufw. 90,--
DA's Vektor 238,-- / Vektor pro 349,--
Update DA's Vektor 1.x »» pro 145,--
DA's Publ.-Syst. BW/CD 469,--/ 779,--
DA's Picture 239,--
TechnoBox Drafter 89,--/+ Bibl. 114,--
Bibliothek zu TechnoBox Drafter 27,--

Alle DMC-Prod. und Updates zu sehr günstigen Preisen lieferbar!
Es folgen zwei zeitlich begrenzte Aktionsangebote:
1.09N + SL 465,--/Upgr. 1.09N auf SL 289,--
Der neue DMC-Fontkatalog (fast 2Kg) 39,--

TempusWordpro 2.8 489,--/Diskus 3.0 144,--

Große Auswahl an FALCON Soft und Hardware, z.B.:

Stereo-Aktiv-Lautsprecher nur 45,--
SCSI II-Kabel 69,--/Falcon-Wings 89,--
BlowUp Hard I / Hard II 88,-- / 116,--
Screenblaster II 128,--/ + NVDI 169,--
FALCON-Tower (versch. Modelle) a.A.
div. Beschleuniger etc., etc.,etc... a.A.
ScreenEye 429,-- / Overlay 169,--
ScreenEye + DA's Pict. + Digit.Mod. 688,--
Studio Photo 176,--/MUSICOM 2 176,--
Genlocks etc. (auch für ST's) Superpreise
div. FALCON Demo's, PD's, etc.

Große Auswahl an Geschäftsprogrammen,z.B.:

fibuman e/f/m 338,--/638,--/ 778,--
div. Fakt.- + weitere Buchhaltungsprg. a.A.

Musiksoftware von EMAGIC, Steinberg, Soft Arts, Galactic etc. z.B.:

Cubase 3.x, CubaseAudio, Notator SL,
Notator Logic, Score Perfect, DIGIT II etc.
»»»» und alles zu Superpreisen!!!

Fast alle auf dem deut. Markt erhältlichen Computerspiele sind zu günstigen Preisen lieferbar, z.B.:

Lemmings2 76,--/Ishar2 (ST/E, TT) 68,--
Für ST/E, TT und FALCON:
StoneAge (Dino-Spiel)/OXYDmagn. je 69,--
Infinity One 85,-- (bitte System angeben)

Für den FALCON:
Golden Island 59,--/Ishar2 (FALCON) 75,--
Unsere Falcon-Spiele-Pakete:
Golden Island + StoneAge nur 118,--
Golden Island + OXYDmagn. nur 111,--
Infinity One + OXYDmagn. nur 145,--
Gold. Isl. + Infinity One + OXYDmag. 199,--

HP-Taschenre.48G 335,--/48GX 580,--
Spitzen CD_ROM Laufw. NEC 3xi 945,--

Bitte fordern Sie unser umfangreiches Infomaterial an.

ASH-Office 588,--
NVDI 2.5 (Falcon) 98,--
PixArt 236,--
MultiTOS je 86,--
MUSICOM 87,--
div. Grafikkarten günstig!!!
TOS 2.06 mit AT-Bus 168,--
Das Atari 1x1 (Buch) 49,--

SpeedoGDOS
I od. beide als Paket 169,--
CrazySounds K 68,--

I Papyrus/S 207,--/249,--
I script 3.5 228,--
Signum!3 (3.3) 309,--
+ Trenndatei 353,--
TYPES-Trenndatei 45,--
I Morpher 119,--
Papillion 2 169,--
QUERDRUCK2 71,--
That's Write 3.x 336,--
ICalamus 1.09N 176,--
IDMC-Fontpakte je 89,--
Outline Art 1.1 176,--
Formel X 2 129,--
IOutside III 89,--
ergo! 116,--
Pure C; Pure Pascal je 309,--
I Pure Profiler 119.--
GL Pure C/Pascal je 129,--
ACS 156,--//ACSpro 319,--
K-SPREAD 4 198,--
K-SPREAD light 85,--
Xact-448,--//XactTT649,--
XBoot III 74,--
1st Lock 148,--
(ab 1ST Base 2 198,--
Phoenix 3.x 319,--
1st Card 236,--
ITWIST 239,--
ARGON 88,--/CD-V.108,--
MagiX 2 K 119,--
CRYPTON/MultiDesk je 83,--
IMagiXI-World +IconC.169,--
Harlekin III 124,--
CoCom / MultiGEM je 124,--
QFax/Pro /Code. je 89,--
E-Copy/F-Copy Pro je 75,-
POISON 49,--
Karma 2 69,--//toXis 49,--
DATA light 2 108,--
IKobold 2.5x 109,--

Atari Profibuch (Sybex) 79,--
Unser PD-Angebot:
More Crazy Sounds je 36,--
Wir bieten Ihnen PD-Disk. aus den folgenden Serien an: (J), PD-Pool (2000/ 5000) (P), ST- Computer (S), ST-Vision(V), konTRAST (K), DLS (DL), die TT- Serie (T) und die Demo-Serie (De).
Die Preise (pro Diskette):

1 - 4 DM 5,--
5 - 9 DM 4,50
ab 9 DM 4,--

Bitte beachten Sie, daß wir nur original Fuji MF2DD Disketten (keine Bulkware) verwenden wenden. Das alle Kopien nur mit "VERIFY" durchgeführt werden und die PD's auf Viren überprüft sind, ist für uns selbstverständlich.
Ab PD-Pool Disk. 2331 beträgt der Preis pro Diskette (siehe auch Pool-Anzeige). Auch für PD- Pool-Disk. 2331) wird weiterhin hochwertiges Disketten-Material verwendet. Reine PD-Bestellungen werden bei Vorkasse versandkostenfrei und bei Zahlung per Nachnahme gegen Dm 6,-- Nachnahmegebühren verschickt. Für alle anderen Bestellungen gelten die unten aufgeführten Bedingungen.

jeweils Buch + Diskette:
OXYD 50,--//OXYD2 60,--
OXYD gen. Ed. 69,--
Spacola nur noch 24,--

Preise in DM; vorbehaltlich Irrtümer und Preisänderungen.
Bei Vorkasse 2% Skonto, zuzügl. DM 5,50 Versandkostenanteil; bei Nachnahme kein Skonto, zuzügl. DM 9,50 Versandkostenanteil.
Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem Angebot.

Osterfeuerbergstr. 38, D-28219 Bremen
Tel. 0421/39686-20; Fax 39686-19

Bitte beachten Sie auch unser zeitlichbegrenztes CALAMUS-Aktions Angebot:
CALAMUS 1.09N + CALMUS SL nur DM 465,--

Upgrade CALAMUS 1.09N auf SL nur DM 289,--

Am Sonnabend, den 2.4.94 lädt der WBW-Service und die neue Mailbox Musik Box zu einem Midi-Tag ein.
Der Termin für den Midi-Tag steht z.Zt. leider noch nicht mit letzter Sicherheit fest.

Es ist eine große Anzahl neuer FALCON-Demo-Disketten eingetroffen.
Weiterhin haben wir unsere Serie Digital Dreams (GIF-Bilder) stark erweitern können.

Bossi's ATARI-Adventures

Die Abenteuer eines Computerfreaks

Man stelle sich vor: zwei Jugendliche im Alter von 15, 16 Jahren. Sie haben irgendwo eine Bude für sich, bei Oma oder sonstwo. Es ist Wochenende. Im Hintergrund läuft eine kleine zweitklassige Stereoanlage... egal, Hauptsache Musik. Madonna ist gerade dabei, ihren "Daddy" zurückzupfeifen: Papa don't preach... Auf dem Bett türmt sich alles mögliche: Disketten, Zigaretten, Platten, Süßigkeiten usw. In der Mitte des kleinen Raumes steht ein altmodischer Schwarzweißfernseher. Etwas entfernt davor ein kleiner Tisch mit einem Computer und Floppy-Laufwerk. Und eine volle Kiste Coca Cola steht auch noch in der Ecke. Die Tastatur klappert unaufhörlich. Die Augen starr auf den Bildschirm gerichtet, ist mein Kumpel bereits voll mit dem Rechner zugange, während ich mir noch etwas Zeit lasse und die Stimmung genieße. Ich weiß, diese Nacht gehört uns — und dem ATARI Computer... Die Umwelt registriert unseren Fanatismus mit Ablehnung oder Befremdung, aber mich kümmert das wenig. "Die" haben doch alle eh keine Ahnung... Während der Arbeit unterhalten wir uns über die Leute im Sportclub, speziell über unseren "Schwarm" und wer bei wem welche Chancen hätte usw.

That were better days... Objektiv betrachtet haben wir mit unserem Turbo-Basic oder Atmas-II nichts Bleibendes geschaffen, und die meisten Freunde von damals sind mittlerweile meinem Blickfeld entschwunden. Die Zeiten haben sich geändert. Man studiert mittlerweile in einer fremden Stadt, fährt nicht mehr mit dem Bus, sondern mit dem Auto, die Eltern lassen einen in Ruhe, der Ernst des Lebens und die Notwendigkeit, Geld zu verdienen, lassen viel von der einstigen Faszination verschwinden. Beziehungskisten, Machtstreben und Konkurrenzdenken lassen Freundschaften zerbrechen, und es macht sich Nüchternheit breit.

Aber die Faszination Computer bleibt bei den meisten erhalten, so groß die Schwierigkeiten und Enttäuschungen auch sein mögen. Der bei mir erst relativ spät vollzogene Umstieg auf den ST und jetzt auf den Atari Falcon030 war eine schmerzhafte Sache. Wenn ich bedenke, wieviel Aufwand nötig war, um für den Atari 130XE ein vernünftiges Druckerinterface und ein entsprechend brauchbares Textverarbeitungssystem zu finden, mit dem es sich arbeiten ließ, auch wenn man juristische Hausarbeiten zu schreiben hatte... Mit Austro.TEXT klappte das ganz gut. Nur spätestens da, als es ein 24-Nadel-Ausdruck sein mußte und pro Arbeit hundert Fußnoten die Regel waren, war es vorbei.

Der ST wirkte auf mich derartig distanziert und unterkühlt, daß ich mich anfänglich nicht mit ihm anfreunden konnte. Ich ließ ihn die normalen Verwaltungsarbeiten erledigen, was er auch zur Zufriedenheit tat, aber meine Begeisterung hielt sich in Grenzen. Erst im letzten Jahr und vor allem durch den Einstieg in die DFÜ-Welt bin ich mit Leib und Seele bei der Sache.

Bis heute hatte ich jedoch noch einen langen Weg hinter mich zu bringen. Man muß ja wirklich sagen (ohne das hervorragende Konzept von ATARI bezüglich der Rechnerarchitektur des ST kritisieren zu wollen), daß dessen praktische Ausführung zu wünschen übrig läßt. Das gilt für alle ATARI Rechner, sogar noch für den Falcon030. So war ich nicht nur genötigt, das eingebaute Diskettenlaufwerk zu wechseln, weil die internen Dinger einfach zu schlecht waren und teilweise anfingen, Disketten zu "fressen". Nein, ich schlug mich noch mit überlauten Megafile-Laufwerken rum, mit fehlender Einschaltverzögerung, mit einer falsch positionierten Reset-Taste und mit schwammigen Tastaturen. Bleibt noch die thermische Anfälligkeit, die fehlerhafte RS-232-Schnittstelle und das merkwürdige Konzept, daß man eigentlich zwei Monitore bräuchte, einen für Farbe und den SW-Monitor. Und ein Wust an Kabeln, von denen die meisten auch noch zu kurz waren. Nicht zu vergessen das ATARI-TOS, das zwar revolutionär war, aber nie so gut, daß es nicht noch besser ginge.

Mit dem Falcon war der größte Teil dieser Probleme behoben. Allerdings ist es ein Unding, daß ATARI den Falcon nicht auch als Computer mit abgesetzter Tastatur herausgebracht hat. So mußte ich wieder herumbasteln, um den Schreibtisch frei zu bekommen. Und vor einem Monat wurde meine D-Partition komplett zerschossen, die Fehlerursache ist unbekannt. Zwar hielten sich die Datenverluste noch in Grenzen, aber zu der Zeit war ich drauf und dran, das System in Richtung Apple Macintosh zu wechseln. (Auf MS-DOS und Windows kann ich aber getrost verzichten, da gerät man vom Regen in die Traufe. Obwohl ich einen PC habe... als Notebook, weil's da kaum was anderes gibt.)

Auch auf dem Gebiet MIDI hatte ich relativ viel Pech. Gleich dreimal hintereinander versagte der Midi-Out-Port meines Roland-JV-80-Synthies, so daß ich nicht umhin konnte, den ATARI Mega zu verdächtigen, die Ursache für die Defekte zu sein. Zwar dürfte sich das mittlerweile erledigt haben, aber die Nerven hat es arg mitgenommen.

Wenn es mir nun noch gelingt, den alten Mega ST, der von Holger geprüft wurde, soweit zu kriegen, daß meine Mailbox, die ich nach dem gleichnamigen Song von Bruce Springsteen ATLANTIC CITY getauft habe, online gehen kann, dann wird es sicher ein tierisches Vergnügen werden.

Als ich vor wenigen Jahren mal an unserem Clubzentrum am Steffensweg vorbeikam und auf mein Klingeln und Klopfen keiner öffnete, da dachte ich mir nur: "Komischer Laden, hat offenbar immer geschlossen." und ging etwas enttäuscht von dannen.

Heute weiß ich es besser.

Es grüßt Euch bis nächstesmal Euer Bossi.

Probleme mit dem PC

Warum laufen beim PC einige Programme und andere wiederum nicht, wenn am Rechner nix geändert wird?

Ich habe es ja angedeutet, daß ich mich hier nochmal zu Wort melden werde. Aber so eigentlich nicht, denn eigentlich wollte ich was über meine bisherigen Erfahrungen im Umgang mit den PC's berichten, doch kam am Wochende etwas dazwischen, was mich dazu bewog, mich einem ganz anderen Thema hinzugeben: PC und seine unterschiedlichen RAM-speicher.

Warum ausgerechnet dieses Thema: Ich habe gestern (27.02.93) bei jemandem gesessen und versucht, so einige DOS- und Windows-Programme zum Laufen zu kriegen. Dieses schlug aber grundsätzlich fehl, da es zu einigen Speicherkonflikten kam. Also da hätten wir als erstes ein Spiel namens BSTONE, das nur dann läuft, wenn man ihm mindestens 605Kb von dem überaus kostbaren unteren Speicher (640Kb) zur Verfügung stellt. Dazu wenn möglich auch min. 1024KB EMS (Extended Memory). Dieses wird im EMS (Expanded Memory) simuliert. Und dieser EMS Speicher ist nichts weiter als eine große SWAP-Area (Auslagerungsdatei, die im Speicher ist). Es werden immer 16Kb-Blöcke verschoben. Dieses aufwendige Verfahren kostet zwar Zeit, aber das Programm läuft dann auch noch auf einem AT 286. Bei dem man EMS damals nicht mit einem Programm, sondern hardwaremäßig einstellen konnte, wenn man mehr als 1MB Speicher hatte. Nun, dieses Spiel löpt zwar eh erst ab einem 386er Rechner mit min. 4Mb und 33 MHz und VGA-Garfieldkarte, aber DOS 6.0 ließ uns keine Chance, da war zum einen der Online-Festplatten-Komprimierer (Double-Space), der uns trotz des Programms Mem-Maker fast 100Kb unteren Speicher abnahm. So ging es nun nicht. Und das Spiel konnten wir auch vergessen. Naja, ist ja nicht so wichtig gewesen, irgendwann werden wir Double-Space eh runterschmeißen, und dann kann man das Programm ja immer noch spielen. Aber es sind nicht nur Spiele, die so viel Speicher haben wollen, da war dann auch noch ein Kalkulationsprogramm, das über 600Kb vom unteren Speicher gebraucht hätte, sich aber verständlicherweise nicht dazu überreden ließ zu laufen. In der letzten Zeit treten immer mehr PC-User an mich heran, weil sie Probleme mit dem Speicher haben, da nicht alle ihrer Programme den Dienst unter Windows verichten. Meistens sind dieses Programme, die als DOS-Applikation laufen. Das Problem ist nun, daß wir hierfür wieder EMS-Speicher zur Verfügung stellen müssen. Windows ist nicht in der Lage, dieses selber und dynamisch im XMS Speicher zu simulieren, daraus folgern wir, daß Windows nur dann vernünftig zu betreiben ist, wenn man ausreichend viel Speicher zur Verfügung stellen kann. Die meisten unter uns, die Windows fahren, werden einen Virtuellen Speicher auf der Pladde simulieren, das hat gewisse Nachteile:

1.) WINDOWS wird so gut wie nur noch im Virtuellen Speicher arbeiten. Ich habe das mal mit einem Scannerprogramm für unseren AGFA ausprobiert. Als System diente ein 486DX33 16MB Ram, 120MB Pladde und mit diverser weiterer Hardware. Angemeldet wurden unter Windows 16MB Virtueller Speicher. Testobjekt ein Kundenlogo in 400DPI gescannt. Aufgabe: Wandeln in Vektorbild. Zeit: Mit virtuellem Speicher ca. 45min da ich nicht gewillt war die ganze Zeit davor zu sitzen. Ohne Virtuellen Speicher etwas unter einer Minute. Was ganz deutlich zeigt, daß, obwohl Windows genügend Speicher im RAM gehabt hätte, es doch nur den virtuellen benutzte.

2.) Das Simulieren von Speicher braucht natürlich Zeit, wie das vorangegangene Beispiel gezeigt hat. Nun gut, die meisten werden zu Hause nicht darauf

angewiesen sein, daß alles blitzschnell geht, für sie wird es wichtiger sein, daß die gewünschten Programme überhaupt erstmal laufen.
Da fällt mir bei der Gelegenheit ein, daß einige sich über die Geschwindigkeit ihrer Programme unter Windows aufregen, wenn man aber genauer hinsieht und sich mal die "unendliche" Liste der Programme, die da nebenher laufen, anschaut, weiß man genau, warum dieses so ist. Einige scheinen die Meinung zu haben, daß Programme, die man nicht sieht, keine Rechnerleistung benötigen. Das ist mit Sicherheit nicht so, zumal Windows sich ja als ein Multitasking–Aufsatz ansieht. Jedes Programm verbraucht CPU–Leistung, da es quasi gleichzeitig läuft. Ich bin mir im Klaren, daß ich hier einige Begriffe ins Spiel gebracht habe, mit denen nur wenige was anfangen können, besonders seien hier die reinen ATARI ST – User zu nennen, die solche Probleme nicht kennen, bis auf das letzte vielleicht, wenn sie auf ihrem Rechner MAG!X laufen haben. Nur so schlimm wie bei DOS/Windows kann es auf dem ATARI gar nicht zugehen. Das sei hier nochmal mit aller Deutlichkeit gesagt. Der ATARI hat duch sein linearadressiertes RAM wie auch viele andere Rechner diese Hürden nicht zu meistern, und so muß man den Programmierern für DOS bescheinigen, daß sie schon sehr gut sein müssen, wenn sie etwas umgehen können, was es eigentlich nicht mehr geben müßte. Wer diesen Artikel nicht verstanden hat, der soll mir doch mal schreiben, ich bin gerne bereit, in der nächsten Ausgabe näher auf dieses Thema einzugehen und die verwendeten Befehle auch mal in einfachen Worten zu erklären.
Bis dahin sage ich erstmal Tschau Euer Mark

Umbau eines FALCON 030 in einen Tower

Da der FALCON 030 in einem Tastaturgehäuse ausgeliefert wird, habe ich den FALCON 030 in ein Towergehäuse umgebaut.

Ich habe mir im Oktober 1993 einen Falcon gekauft, er wird in dem gleichen Tastaturgehäuse geliefert wie auch der 1040 ST/STE. Weil ich aber wußte, daß ich noch einiges an dem Falcon erweitern wollte, war es mir auch klar, daß er ein anderes Gehäuse bekommen mußte.
Ich habe schon mehrere Rechner gehabt, darunter auch einen ATARI 520ST. Diesen 520er habe ich in ein PC–Tischgehäuse umgebaut, was mit einigen Problemen verbunden war. Außerdem habe ich mitbekommen, wie es beim Umbau von den Rechnern von drei Clubmitgliedern zugegangen ist, es war einiges an Änderungen am PC–Tower zu machen.
Ich habe mich deswegen entschlossen, dieses Mal eine Komplettlösung zu wählen, auch wenn es teurer kommt, als einen PC–Tower selber umzubauen.
Ich habe mich für den Tisch–Tower von Rolf Rocke Computer entschieden, da ich von diesem einige Bilder gesehen hatte und gehört habe, daß dieser Tower mit einer guten Anleitung geliefert wird. Ausserdem habe ich in einem Gespräch über diesen Tower erfahren, daß er keinerlei zusätzliche Arbeiten an dem Tower oder der Platine des FALCON's geben soll. Man sagte auch, daß der Umbau, auch für einen Laien, in ca. 2 Stunden durchzuführen sei. Außerdem gibt es noch einige weitere Zubehörteile zu bekommen, doch davon werde ich später noch mehr schreiben. Der Preis für den Tower liegt bei 500.– DM, was nicht gerade als billig einzuschätzen ist, aber man erspart sich viel Arbeit und Ärger. Wer sich das Zusatz–Netzteil gleich mitbestellt, der muß noch weitere 100.– DM dafür berechnen.

Der komplette Tower wird in zwei Kartons geliefert, einen für den Tower und einen für das Tastaturgehäuse. Das Tastaturgehäuse kann man auch ohne dem Tower bekommen, was für Leute, die sich selber einen Tower umbauen, von Interesse sein kann.
Im Lieferumfang waren enthalten (Grundausrüstung):
– Towergehäuse mit Lüfter (200W–Netzteil optional),
– 200W–Netzteil (von mir extra dazubestellt),
– Tastatur–Gehäuse mit Anschlußkabel zum Tower,
– Adapterplatine für ROM–Port und Midianschlüsse,
– längeres Datenkabel zum Diskettenlaufwerk,
– Kleinmaterial (Muttern, Schrauben etc.),
– Verbindungskabel zu den erweiterten Joystick–Ports (bereits an der Rückwand befestigt),
– eine 2 DIN A4–Seiten umfassende Einbauanleitung.
Die Verbindungen im Tower für die Anzeige, den Schlüsselschalter und für die Tastatur sind ebenfalls schon vormontiert; die Anzeige ist auf 16MHz voreingestellt und der Schlüsselschalter ist so vorbereitet, daß man die Tastatur abschalten kann, so daß der Rechner arbeitet, aber keine Eingaben der Tastatur angenommen werden.

Als ich alles ausgepackt und kontrolliert hatte (es fehlte nichts, es waren aber zwei Einbauanleitungen dabei), ging ich daran, meinen Falcon vorsichtig zu demontieren. Was noch zu erwähnen wäre ist, daß in der Einbauanleitung IMMER auch die Vorsichtsmaßnahmen aufgeführt waren, wie z.B. Netzstecker ziehen, vorsichtiger Umgang mit der Platine und den Bauteilen.

Auseinanderbau: Nachdem dem Gehäusedeckel entfernt war, kamen der Reihe nach die anderen Sachen wie Festplatte, Diskettenlaufwerk und Netzteil dran. Wenn man sich das zusätzliche Netzteil nicht mitbestellt hat und das alte weiterbenutzen will, ist dieses möglich, da im Tower alles so vorbereitet ist, daß es an der gleichen Stelle im Rechner weiterverwendet werden kann. Der einzige entstehende Nachteil ist, daß sich der Netzschalter weiterhin an der Rückwand des Rechners befindet. Das alte Netzteil und die interne AT-Bus-Festplatte konnten nach dem Entfernen der Abschirmbleche wieder auf der Rechnerplatine angebaut werden.
Da die Platine hochkant im Towergehäuse steht, unten befinden sich der Midianschluß, der ROM-Port und die erweiterten Joystickbuchsen, wird eine Platine für den ROM-Port und für die Midischnittstelle mitgeliefert, so daß diese Schnittstellen wieder ganz normal benutzt werden können (was besonders für Musiker von Interesse sein dürfte). Die erweiterten Joystickbucksen sind über Flachbandkabel an die Rückwand geführt.
Bevor man mit dem Einbau der Rechnerplatine in dem Tower beginnt, sollte man sich gut überlegen, ob man den im Tower vorgesehenen RESET-Taster benutzen möchte. Wenn man dieses will, so muß man doch zum Lötkolben greifen, da die 2 Leitungen, die dafür mitgeliefert werden, noch an dem RESET-Knopf auf der Platine anzulöteten sind. Ein weiteres handwerkliches Problem ist es, den Lautsprecher im Tower zu befestigen, doch die Befestigungsklammer vom Abschirmblech des alten Gehäuses hilft hier sehr (ich bin hier von der Einbauanleitung abgewichen, die besagt, den Lautsprecher anzuschrauben).
Nun kann mit dem Einbau begonnen werden, aufpassen muß man mit der FALCON-Platine, da sie aus mehreren Schichten mit Leiterbahnen besteht und dadurch ein enstandener Fehler nur noch schlecht oder gar nicht mehr behoben werden kann. Im Tower sind Abstandshalter befestigt, die für den festen und sicheren Halt der Platine sorgen. Nachdem die Platine reingelegt ist und der ROM-Port und die Midischnittstelle passen, befestigt man die Platine mit Hilfe der Schnittstellen-Buchsen an der Tower-Rückwand. Die ROM-Port- und Midischnittstellen-Platine wird mit zwei Schrauben und einem Abstandsbolzen gesichert. Nun baut man noch das Diskettenlaufwerk in einen der Laufwerkschächte ein und entfernt die dazugehörige Blende.
Nachdem alles an seinem Platz ist und dementsprechend befestigt ist, kann man mit dem Anklemmen der Kabel beginnen. Das Diskettenlaufwerk wird mit Hilfe des beigefügten Kabels angeschlossen, die Stromversorgung für das Laufwerk kommt entweder von der Falconplatine oder sofern man ein extra Netzteil hat von dort. Wenn man kein extra Netzteil hat, muß man noch den Zusatz-Lüster anklemmen, hierfür werden zwei Schneidklemmen mitgeliefert. Nun noch das Kabel für die Tastatur auf die Stiftleiste stecken. Nun noch den RESET-Taster, soweit man es will (es ist aber sinnvoll), anstecken.
Nun muß man nur noch die Tastatur zusammenbauen, und schon ist der Rechner zum Testen bereit! Sollte der Rechner nicht so wie man es gewohnt ist laufen, kontrolliert man die ganze Arbeit noch einmal. Wenn alles außer der Tastatur läuft, so sollte man mal den Schlüsselschalter benutzen oder kucken, ob das Kabel der Tastatur überhaupt eingesteckt ist.
Wenn dieser Test so verlaufen ist, wie man es erwartet hat, baut man den Tower zusammen und kann mit seiner Arbeit zufrieden sein! Ich habe für den kompletten Umbau 2 Stunden 30 Minuten gebraucht, außerdem noch etwa 2,5 Quadratmeter Platz, um die Teile während des Umbaues nicht durcheinanderzubekommen. Es ist nicht zu empfehlen, dieses mal eben so auf die schnelle zu machen, die Fehler, die man dabei machen kann, sind einfach zu groß.

So, nun zu den Zubehörteilen, die man noch bekommen kann:

Wenn man eine SCSI-Festplatte am FALCON benutzen will, gibt es ein Kabel, welches für externe Festplatten vorgesehen ist, man kann es auch für eine im Tower eingebaute Festplatte benutzen, indem man das Kabel von außen wieder nach innen führt und es an der Festplatte mit Hilfe eines Adapters befestigt. Besser ist es aber, die Platine zu benutzen, die extra für den Tower angeboten wird, da sie oberhalb der normalen SCSI-Schnitstelle befestigt und mit Hilfe eines Adapters angeschlossen wird. Diese Platine enthält eine Steckerleiste an der Innenseite und eine Buchse an der Außenseite, so daß man mit Hilfe des SCSI-Kabels weiterhin eine externe Festplatte oder Wechselplatte benutzen kann, aber für eine interne Platte nur noch ein einfaches Standard-SCSI-Flachbandkabel braucht.
Außerdem gibt es das oben schon erwähnte zusätzliche 200W-Netzteil, oder wem das zu teuer ist, der kann auch ein normales Baby-AT-Netzteil benutzen.

Für alle, die mit einem normalen FALCON nicht zufrieden sind oder mehr Platz haben möchten oder auch mehr Platz brauchen, ist es eine gute Alternative zu anderen Umbaumöglichkeiten, die es noch gibt.

In der Ausgabe 2/94 wird noch ein Bericht über einen Towerumbau sein, dieser Umbau wird aber von einem Standard-PC-Tower in einen ST-Tower sein. Bei diesem Bericht sind alle die Schwierigkeiten aufgetreten, die ich im oberen Teil der Textes angedeutet habe.

sew

Suche

Suche Mega ST mit Tastatur, ab 2 MB oder 1 MB aufrüstbar, am besten ohne Monitor, aber egal, nicht zu teuer. Angebote bitte an: Tel. 0251/26 12 64 (voice, rufe zurück) oder in meine Mailbox ATLANTIC CITY, Port 0251/26 03 47

Wer hat eine Idee, wie man unter That's Write 3.0 komfortabel mehrspaltige Tabellen einfügen kann, ohne sich mit den internen Tabulatoren rumzuschlagen oder die vertikalen Linien per Hand eintragen zu müssen? Interessant wäre auch die Einbindung aus anderen Programmen. Danke für Eure Tips. Christian, Tel. 0251/26 12 64 oder in meiner Box "ATLANTIC CITY", Port 0251/26 03 47.

Wer kennt eine Mailbox, die sich überwiegend mit Apple Macintosh befaßt?

Suche Anleitung für LDW Power-Calc Tabellenkalkulation leihweise, als Kopie oder als Original mit Programm. Oder ist jemand im Club, der mir die Grundbegriffe der Tabellenkalkulation auf dem Atari ST näherbringen kann? Ich revanchiere mich ! Christian, Tel.: 0251/26 12 64; oder in meiner Mailbox "ATLANTIC CITY", Port 0251/26 03 47

Nochwer?

Warum heißt unsere Clubzeitung so?

Nach Hardware und Software kommt Nochwer.
Das ist derjenige, der die Hard- und Software beherrschen sollte. Daß dieses nicht immer der Fall ist, haben wir bestimmt schon alle erlebt.
Nochwer, das ist derjenige, an den sich dieses Magazin wenden soll. Hier kann er seine kleinen und großen Probleme loswerden, um sie dann den gesamten Clubmitgliedern vorzutragen. Mit der Hoffnung, daß ein Mitglied dieses Problem kennt und weiß, wie man Abhilfe schafft.

(due)

1. Hardware
2. Software
3. Nochwer

Impressum

Erstauflage: 150 Stück

Herausgeber ist das
ATARI Computer Team e.V. Bremen.

Redaktionell verantwortlich:
Mork Dülge

Layout und Redaktion:
Jens Sewitz
Ansgar Bastian

Lektor
Mark-Oliver Wolter

Artikel oder Meinungen an:

ATARI Computer Team e.V.
Bremen
z.H. Mark Dülge &
Jens Sewitz
Steffensweg 5
28217 Bremen 1

Termine 1994

11.03.94,
12.03.94,
13.03.94,
18.03.94,
19.03.94 und
20.03.94
Renovierung der Kellerräume im Club

26. und 27.03.94
10. Computer & Videobörse
von 9.00 bis 17.00 Uhr
Bürgerzentrum Neue Vahr
Berliner Freiheit 10
28327 Bremen

16.04.94
XL/XE Messe Halle

16.04.94
Annahme schluß für Nochwer Artikel 2/94

Informationen in eigener Sache!

Es gibt zur Zeit folgende Gruppen:
ATARI XL/XE, Portfolio–, ATARI ST/STE/TT, MIDI–, MIDIMAZE–, DFÜ–, Hardware– und Zeitungs–Gruppe. Weitere sind bei Interesse jederzeit möglich.

Wenn Ihr Fragen habt und kommen wollt, unsere Anschrift ist die der vereinseigenen Räume:

A.C.T. e.V.
Steffensweg 5
28217 Bremen
Tel.: 0421/3809848

Dort habt Ihr Gelegenheit, mit uns zu sprechen.

Die Öffnungszeiten sind:
Mo 19.00 – 21.00 Uhr
Do 18.00 – 21.00 Uhr
Fr 18.00 – 20.00 Uhr

Mi 19.00 – 21.00 Uhr
(MIDI) nicht jede Woche
Termine im Club zu erhalten

Änderungen vorbehalten

Kürzelverzeichnis:

due	Mark Dülge
sew	Jens Sewitz
mow	Mark–Oliver Wolter
kri	Jürgen Krite
us	Uwe Stuckenbrock
mas	Martin Sassenberg
dohr	Bernd Dohrand
hs	Holger Schulz
rm	Robert Meier